

Лянцевич Анелия Владимировна,

Ившин Константин Сергеевич

Удмуртский государственный университет

ИНТЕРАКТИВНАЯ КНИГА КАК ХУДОЖЕСТВЕННОЕ СРЕДСТВО СОВРЕМЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ

AN INTERACTIVE BOOK AS AN ARTISTIC MEANS OF MODERN COMMUNICATION

Аннотация

В XXI веке актуальной задачей становится проектирование разнообразных электронных платформ, которые осуществляют коммуникацию со зрителем в современной визуальной форме. Одной из таких платформ является интерактивная книга.

Ключевые слова: коммуникативный дизайн, мультимедийные технологии, интерактивная книга, дизайн-мышление, проектирование, традиционное наследие, Республика Коми.

Современным направлением проектирования в области коммуникативного дизайна является разработка интерактивных программ, представляющих информацию в электронном формате. Эти программы обеспечивают последовательную демонстрацию логически связанных предметов и объектов, а также сопроводительных материалов к ним. Такой подход позволяет значительно расширить возможности взаимодействия с ин-

формацией, созданной по художественно-образному типу кодирования, за счёт использования разнообразных дополнительных мультимедийных эффектов. Зрителю предоставляется возможность взаимодействовать с информацией интерактивно, в любом пространстве при наличии цифрового носителя с заданной программой.

Следует отметить, что данный формат информационной легенды набирает всё большую популярность.

Проектирование внутреннего наполнения строится на сценографической составляющей с осмысленными визуальными эффектами, акцентами и режиссурой экспозиционного представления. По структуре — это насыщенный ряд визуальных образов из подлинных объектов и предметов или авторского осмысления заданного материала. Таким образом, мы получаем интерактивный программный продукт, представляющий собой среду в электронном формате книги с визуализацией информации различными способами, обеспечивающими последовательную демонстрацию логически связанных объектов и сопроводительных материалов к ним.

Форма таких изданий имеет многоуровневую пространственную организацию. Главная отличительная особенность заключается в тесном взаимодействии со зрителем, которое осуществляется при помощи touch-технологий, т.е. сенсорных систем ввода путём определения двух и более точек касания. Это делает формат более ярким, информативным, визуализированным и простым для восприятия по сравнению с бумажными и электронными аналогами.

Проектирование интерактивной книги относится к коммуникативной практике, продуктом которой является послание, воплощённое в объекте. В свою очередь цель объекта — произвести впечатление на пользователя. Как отмечает Галина Николаевна Лола в книге «Дизайн-код: культура креатива», «именно от впечатления следует идти к пониманию дизайн объекта и способам его конструирования. Такая логика заставляет нас покинуть «поверхность» социальных интеракций и обратиться к феноменологии впечатления» [Лола, 2011: 20].

Впечатление — это понимание события и формы его сохранения, отмеченные пониманием или переживанием смысла. Впечатление конструируется при помощи встречи индивида, образа экспозиции и представленной формы демонстрации всей выставки. Для реализации впечатления необходимы дистанция, объект/образ и искусственная форма мультимедийного пространства. Лола в указанной выше работе пишет:

«"Искусственная форма" делает возможной "встречу" прошлого переживания и объекта во впечатлении. По словам Мераба Мамардашвили, оно [впечатление] даёт человеку "машину производства смыслов"» [Лола, 2011: 20].

Дизайн-продукт (в формате виртуальной цифровой экспозиции) также должен иметь структуру, создающую впечатление, и конструироваться как событие с заданной знаковой системой.

Культурная анимация формирует коммуникативное пространство, которое помогает зрителю во взаимодействии с интерактивной экспозицией, позволяет ему почувствовать себя полноправным участником процесса смыслообразования. Таким образом создаётся эмоционально-смысловое поле, знаковая система образов и происходит конструирование дополненной реальности.

Образная структура экспозиции выставки должна быть обусловлена не только характером зрелищной среды, но и композицией самих экспонатов. Объекты экспо-дизайна необходимо логически и последовательно расположить в пространстве, чтобы обеспечить удобство их осмотра и подчеркнуть взаимодействие.

Экран данной интерактивной книги является той дистанцией, которая поможет зрителю «перевести дыхание» и сконцентрироваться на конкретных деталях выставки.

Концептуальность, контекстуальность и коммуникативность интерактивной книги усиливают значение художественного и информационного образа. С помощью заданной концепции и идейной составляющей такого типа экспонирования важно суметь смоделировать будущую коммуникативную ситуацию впечатления. В основе восприятия всегда лежит грамотно выстроенный зрительный ряд.

Поиск системы зрительного ряда в интерактивной книге — принципиальная задача, которая является основой впечатления от всей информации, при этом акцент делается на главное визуальное сообщение, а его формулировка закладывается ещё на уровне разработки концепции.

В отличие от классического способа, такой формат демонстрации активно использует следующие мультимедийные приёмы: аудио (звуковое и голосовое сопровождение), видео, анимацию, фотографию, цифровые графические изображения. Следовательно, затрагиваются такие каналы восприятия, как звуковой (музыкальный), изобразительно-динамический и интерактивно-ментальный.

Как правило, при художественном проектировании интерактивной книги используется комбинация рассмотренных приёмов и форм. В качестве примера рассмотрим интерактивную книгу, которая была разработана автором статьи в рамках мультимедийного арт-проекта «Верёс да гóтыр. Свадьба на Коми земле», представленного на базе центра культурных инициатив «Югöр» (г. Сыктывкар, Республика Коми) в марте 2018 года.

Данный проект является современным рассказом о традиционной культуре народов, проживающих на территории Республики Коми, через концепцию свадебного обряда.

В книге, которая была внедрена в концепцию выставочного пространства в формате Virtual Book, представлены анимированные авторские коллажи, сделанные на основе документальных фотоматериалов начала XX века, предметы из этнографического музея г. Сыктывкара и с. Ыб, а также предметы из частных коллекций (Рис. 1.). Посетитель выставки также мог прослушать традиционное свадебное пение, характерное для коми-зырян, познакомиться с авторскими текстами-размышлениями, дополняющими представленный образно-художественный ряд. Таким образом, при помощи интерактивной книги происходило полное погружение в концептуальное содержание выставки как в альтернативную реальность.



Рис. 1. Фрагмент интерактивной книги
«Верёс да гóтыр. Свадьба на Коми земле».
Архив А.В. Лянцевич

Художественная идея — это всегда индивидуальная система организации характеристик дизайнерского объекта, целью которого является создание запрограммированного эмоционально-образного эффекта.

Информация и коммуникация в формате интерактивной книги служат двусторонней контактной зоной, связывающей поколения и культурные явления, объединяя прошлое и настоящее на одной информационной платформе. Подобная коммуникация становится синтезом времени и пространства через систему закономерностей построения художественной формы и компьютерного моделирования с точки зрения полистилистики. Эта многозначность формирует у зрителя чувство его одновременного существования в двух временных категориях, создаёт ощущение сопричастности событиям культуры и истории, позволяет оценить эти явления. Программные возможности формируют виртуальное экспозиционное пространство, что, в свою очередь, позволяет создать принципиально новую интерактивную среду со смоделированными экспонатами или авторскими художественными проектами.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Кликс Ф.* Проблемы психофизики восприятия пространства. — М.: Изд-во «Прогресс», 1965. — 464 с.
2. *Лола Г. Н.* Дизайн-код: культура креатива. — СПб: ЭЛМОР, 2011. — 140 с.
3. *Пономарев Д. В.* Особенности проектирования мультимедийных изданий для мобильных устройств. — 2013 [Электронный ресурс] URL http://vestnik.osu.ru/2013_3/41.pdf